



loriciels®

# L'AIGLE D'OR



TILT D'OR  
du  
meilleur jeu  
d'Aventure

AMSTRAD  
cpc 464-864-6128  
L'AIGLE D'OR  
disquette

**COPYRIGHT LORICIELS Avril 1986**  
**Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957**  
**Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation**  
**et de location réservés pour tous pays.**



Ce jeu de rôle vous transportera aux confins de la Wesphalie. Il est écrit en langage machine, et totalement graphique.

Vous allez devoir guider votre aventurier qui est dessiné à l'écran, à travers un château mystérieux. Il sait prendre des objets dans la main, les utiliser, se déplacer, courir, sauter en l'air ou en longueur, boire et manger... Il sait tout faire !

Autour du château, subsiste une légende, qui prétend que ce dernier abonde de trésors et de richesses inestimables. Le but du jeu sera bien sûr que vous découvriez ces trésors. Le Diamant Bleu qui vous apportera la fortune, le Livre Sacré la sagesse, et enfin l'Aigle d'Or la puissance.

Mais attention, vous aurez à explorer 64 pièces, dont certaines sont reliées entre elles par des passages secrets qu'il vous faudra découvrir pour accéder à l'Aigle d'Or. Avant de vous engouffrer dans ce château, vous pourrez faire quelques emplettes en prévision des coups durs. Vous disposerez pour cela de 500 pièces d'or. A vous d'acheter judicieusement.

Outre les monstres, des flèches tirées d'on ne sait où vous empêcheront peut-être de mener à bien votre aventure. Vous périrez peut-être au fond d'une oubliette ou sous les griffes de chauve-souris vampires... Mais si vos achats sont judicieux, vous pourrez toujours vous sortir de ces situations désespérées. Sinon, il ne vous restera plus qu'une possibilité : vous suicider... Alors bonne chance !

#### Rappel des commandes

- |           |                            |     |                   |
|-----------|----------------------------|-----|-------------------|
| - Flèches | = Directions et mouvements | - D | = Saut en hauteur |
| - Espace  | = Debout                   | - I | = inventaire      |
| - G       | = Grimpe                   | - Q | = Suicide         |
| - P       | = Prends                   | - 1 | = Torche          |
| - B       | = Bois                     | - 2 | = Crucifix        |
| - L       | = Lis                      | - 3 | = Pied de biche   |
| - O       | = Ouvre                    | - 4 | = Clef en fer     |
| - A       | = Assis                    | - 5 | = Clef en or      |
| - S       | = Saut en longueur         | - 6 | = Fiole           |

- Ø = Vide



L'ANGLE D'OR pour L'AMSTRAD





Ce jeu de rôle vous transportera aux confins de la Wesphalie. Il est écrit en langage machine, et totalement graphique.

Vous allez devoir guider votre aventurier qui est dessiné à l'écran, à travers un château mystérieux. Il sait prendre des objets dans la main, les utiliser, se déplacer, courir, sauter en l'air ou en longueur, boire et manger... Il sait tout faire !

Autour du château, subsiste une légende, qui prétend que ce dernier abonde de trésors et de richesses inestimables. Le but du jeu sera bien sûr que vous découvriez ces trésors. Le Diamant Bleu qui vous apportera la fortune, le Livre Sacré la sagesse, et enfin l'Aigle d'Or la puissance.

Mais attention, vous aurez à explorer 64 pièces, dont certaines sont reliées entre elles par des passages secrets qu'il vous faudra découvrir pour accéder à l'Aigle d'Or. Avant de vous engouffrer dans ce château, vous pourrez faire quelques emplettes en prévision des coups durs. Vous disposerez pour cela de 500 pièces d'or. A vous d'acheter judicieusement.

Outre les monstres, des flèches tirées d'on ne sait où vous empêcheront peut-être de mener à bien votre aventure. Vous périrez peut-être au fond d'une oubliette ou sous les griffes de chauve-souris vampires... Mais si vos achats sont judicieux, vous pourrez toujours vous sortir de ces situations désespérées. Sinon, il ne vous restera plus qu'une possibilité : vous suicider... Alors bonne chance !

#### Rappel des commandes

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| - Flèches = Directions et mouvements | - D = Saut en hauteur |
| - Espace = Debout                    | - I = inventaire      |
| - G = Grimpe                         | - Q = Suicide         |
| - P = Prends                         | - 1 = Torche          |
| - B = Bois                           | - 2 = Crucifix        |
| - L = Lis                            | - 3 = Pied de biche   |
| - O = Ouvre                          | - 4 = Clef en fer     |
| - A = Assis                          | - 5 = Clef en or      |
| - S = Saut en longueur               | - 6 = Fiole           |

- Ø = Vide

126 - MADE IN FRANCE

IMPRIMERIE EDGAR 48 33 85 04

L'AIGLE D'OR pour AMSTRAD

# L'AIGLE D'OR

TILT D'OR  
du  
meilleur jeu  
d'Aventure

AMSTRAD  
cpc 464-664-6126  
L'AIGLE D'OR  
disquette